

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Libstore adalah salah satu toko yang menjual produk komunitas seni yang berada di kota Yogyakarta. Pelanggan selalu menginginkan kemudahan ataupun kecepatan informasi yang relevan untuk memudahkan segala aktivitasnya, salah satunya pemesanan ataupun pembelian pada Libstore Yogyakarta. Libstore saat ini masih menggunakan sistem manual, dimana customer cek barang dan mengkonfirmasi barang tersebut melalui whatsApp, dan peminat yang akan pesan sangat banyak. Maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat mempermudah dalam transaksi pemesanan produk khususnya melalui media perangkat bergerak sehingga lebih efektif dan efisien. Begitu juga dalam memenuhi penampilan mereka.

Seiring berkembangnya jaman tentu kita sebagai manusia butuh peralatan yang canggih dan efisien untuk keperluan sehari-hari, terhitung sejak bulan September 2008, sistem operasi Android telah melanglang ke seluruh dunia lewat perangkat mobile, kemampuan Android mudah mendapatkan notifikasi dari smartphone android dengan mengatur beberapa akun Email, SMS , Voice Dial, Update dan lain sebagainya.

Dengan keunggulan yang dimiliki Android maka muncul gagasan untuk membuat aplikasi mobile e-commerce penjualan produk pada Libstore Yogyakarta. maka penulis berinisiatif untuk merancang dan membuat media yang berguna untuk melakukan transaksi pemesanan dan penjualan barang serta dapat membantu memenuhi kebutuhan khususnya bagi pengguna Android.

Android dalam bentuk smartphone, merupakan solusi yang dapat memberikan jawaban kekurangan sistem yang sudah ada.

Aplikasi dalam bentuk smartphone ini mempunyai beberapa kelebihan dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan waktu. Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan dapat membantu pelanggan untuk memilih atau memesan sebuah barang pada Libstore. Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan pelanggan bisa terbantu untuk mendapatkan informasi yang ada pada toko Libstore Yogyakarta dan dapat berjalan pada perangkat smartphone berbasis Android.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu pokok permasalahan yaitu bagaimana merancang aplikasi untuk pemesanan dan pembelian merchandise pada Libstore berbasis android, sehingga memudahkan masyarakat luas mengetahui dan memesan merchandise dengan cara yang lebih praktis dan menghemat waktu.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Adapun ruang lingkup dari sistem pemesanan barang pada Libstore berbasis android antara lain :

- a. Jenis barang yang ada di Libstore adalah kaos, pin, patch, buku saku, cd.
- b. Aplikasi dibuat dengan menggunakan *software* Android Studio.
- c. Menggunakan format JSON pada JavaScript untuk Memberikan performa terbaik disisi server ataupun sisi Android client.
- d. Aplikasi digunakan oleh Admin sebagai pengelola.
- e. Aplikasi dan User atau customer sebagai pengguna.
- f. Pengiriman barang dilakukan sehari setelah transfer.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan pada pembuatan aplikasi pemesanan barang pada Libstore adalah :

- a. Menghasilkan aplikasi android untuk pemesanan barang pada Libstore.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Ditinjau berdasarkan tujuan penelitian dari pembuatan karya ilmiah ini, mafaat dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk pengembangan keilmuan di bidang teknologi *mobile*
- b. Untuk pengembangan keilmuan di bidang teknologi web
- c. Untuk pengembangan usaha dari *offline* menjadi *online*